RENEGADE

Imagine

..the name of the game



AMSTRAD CPC 464·664·6128

RENEGADE

The Streets aren't safe! . . . Night falls swiftly as you make your way through the most sinister part of town to collect your girl. So far so good . . . your train pulls into the subway station, alighting you realise you are not alone!
The station, and the streets above are infested with thugs and villains . . . time is short so you must negotiate these areas to meet your girl as arranged. Quick thinking and martial art skills are the only abilities you have to depend upon and you disembark knowing that this is going to be the most dangerous walk of your life!
There are five stages to negotiate, first the tube station, where you will meet a gang of muggers intent on terminating your journey right there. The next stage takes you through the pier area, known to be a popular meeting place for motorcycle gangs. The third area is the sleezy back streets of town; female gangs stalk the streets in search of any unwitting male who may try and infringe their territory. Next, is the street leading upto your meeting place; a vicious gang of razor-wielding thugs have been known to taunt any innocent passer by just for kicks.
Finally you enter your arranged meeting place, but beware—the last gang you have subdued had called reinforcements who will be lying in wait, together with their leader—armed with a gun! Prove that love can overcome all by conquering these villains in time for your date!

LOADING

CPC 464

Place the rewound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type|DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE

On a 464 of 664 computer, the program loads each new section off tape/disk. On a 6128 or 464/664 with memory expansion the program loads all of the sections in at once.

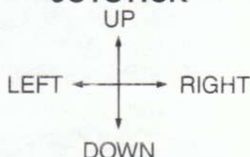
CONTROLS

The game is controlled by Keyboard or Joystick plus keyboard.

KEYBOARD

LEFT — A
RIGHT — D
UP — W
DOWN — SPACE

JOYSTICK



N.B. Fire button is not used.

There are three attack keys:

		464/664	6128
Attack Left	—	FO	←
Attack Right	—	ENTER	→
Jump	—		↓

Escape whilst on the title screen will enable/disable the game music.
Escape during the play will pause the game.
Escape again to abort, any movement to continue.

GAMEPLAY

There are five levels: Subway, Pier, Sleezy Street scene, End Street and Interior. In each of these scenarios you will meet a gang, who are armed with different weapons. To attain completion of a level the leader of the gang must be defeated, his status being shown at the top of the screen below your energy bar. Each time the leader is hit and knocked to the ground his energy will be greatly depleted. When his bar chart is showing zero energy, you have defeated him or her and you will move onto the next level. Please note that the leader will not join the fray until a number of the minions have been defeated.

In the first stage you are attacked by a gang of both armed and unarmed assailants. You must punch, kick or "knee" your assailants repeatedly to defeat them, (typically, each needs to be knocked to the ground twice). The first time they are knocked to the ground, however, you can kneel on top of them and a few swift blows will do the trick.

On the second level you must confront a gang of motorcycle thugs on the pier. The level starts with four attackers on motorcycles who will try and run you over. They must be knocked off their bikes to be subdued. Once the cyclists have been overcome, you will be attacked by both unarmed and crow bar wielding Hells Angels, and eventually their leader.

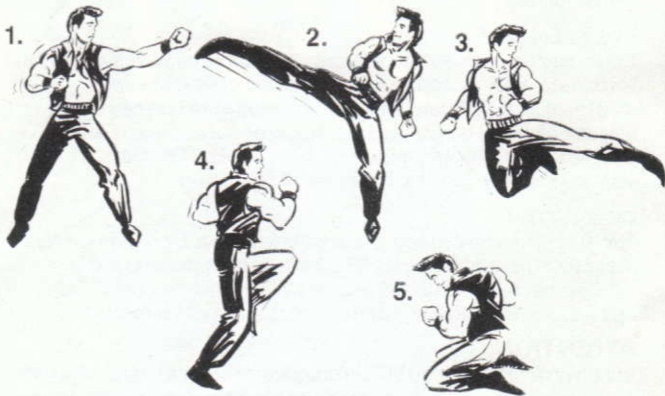
The third level takes place in the sleezy downtown streets, the headquarters of a gang of female marauders armed with both clubs and whips. When a number of these "ladies" have been defeated, their leader, Big Bad Bertha, is brought into the fray.

The fourth level comprises of razor-wielding thugs. in previous levels you can sustain a number of hits before losing a life, but in this stage one touch is fatal! Avoid the razors at all costs and watch your back! Defeat of all the characters on this level brings you into the interior scene where there are still more of this gang plus their leader—armed with a gun!

Completion of this final level will ensure you can keep your date with Lucy, your gorgeous girlfriend. Unfortunately you will only have a very short time with her, as the whole process must start again—only this time more difficult.

There is a time limit for each section and failure to defeat the major villain on each stage within the allotted time will entail you losing a life, so continued avoidance of the villains will not be helpful. There are various ways of attacking your assailant, all of which are shown below. These are:

1. PUNCHING, **2.** BACK KICK, **3.** FLYING KICK, **4.** KNEEING, **5.** PUNCHING A FLOORED ASSAILANT.



STATUS AND SCORING

Your energy is indicated by a horizontal bar chart at the top of the screen which will decrease each time you are hit. Beneath that is the energy bar of the gang leader; this will only come into effect when he is brought into play(after you have defeated a number of his henchmen). His energy decreases accordingly with the number of hits he sustains. The lives remaining and the number of gangs you have defeated are indicated by the heads at the bottom of the screen. Points are awarded for successful actions in relation to their effectiveness—between 50 and 100 points, (the more effective the blow, the higher the points achieved). Extra points are awarded for each enemy knocked out. Completing the full five rounds will result in a score of an extra 10,000 points. An extra life is awarded each time you complete all levels.

HINTS AND TIPS

★ Keep on the move.
★ In the first two levels opponents can be forced to fall off the edge of the playing area— but be careful so can you.
★ Kill the most dangerous opponents, i.e. the weapon carriers, first.
★ On the third level it is recommended to avoid Big Bertha until you have disposed of all of her minions.

RENEGADE

Renegade runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:
Mr. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming by John Brandwood.
Graphics by Mark K. Jones.
Music by Fred Gray.
Produced by D. C. Ward.
Licenced from © Taito Corp., 1986 Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

RENEGADE

Imagine

..the name of the game





FRANÇAIS ENGLISH

AMSTRAD CPC 464·664·6128

RENEGADE

Les Rues ne sont pas sûres! La nuit tombe vite alors que vous vous acheminez à travers le quartier le plus sinistre de la ville pour aller chercher votre petite amie. Jusqu'à présent tout va bien . . . votre métro s'arrête à la station, mais à la descente vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul!

La station et les rues au-dessus sont infestées de voyous et de mauvais garnements . . . Vous avez peu de temps et vous devez donc emprunter ces zones pour retrouver votre petite amie comme convenu. Des décisions rapides et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes et vous débarquez en sachant que ce parcours va être le plus dangeureux de votre vie!

Vous devez passer par cinq stades, d'abord la station de métro où vous rencontrerez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Le stade suivant vous amène dans la zone de la jetée renommé comme étant le lieu de rendez-vous des bandes à motos. La troisième zone se trouve dans les ruelles mal famées de la ville qui sont parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente de façon accidentelle de pénétrer dans leur territoire. Ensuite vous trouverez la rue qui vous conduit à votre lieu de rendez-vous; mais une dangeureuse bande armée de rasoirs a la réputation d'attaquer tout passant innocent simplement pour s'amuser.

Vous entrez enfin dans l'endroit de votre rendez-vous mais attention — la dernière bande à laquelle vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef — armé d'un pistolet! Prouvez que l'amour se joue de tous les dangers en triomphant de ces voyous à temps pour votre rendez-vous!

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivre les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER.
(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION:

Sur un ordinateur 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette ou de la disquette. Sur un 6128 ou un 464/664 avec extension mémoire le programme charge toutes les sections en une seule fois.

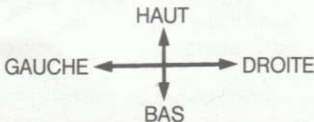
COMMANDES

Le jeu se joue avec Clavier ou Levier plus clavier.

CLAVIER

GAUCHE	– A
DROITE	– D
HAUT	– W
BAS	– BARRE ESP.

LEVIER



N.B. On n'utilise pas le bouton Feu

Il y a trois touches d'attaque:

	464/664	6128
Attaque Gauche	– FO	←
Attaque Droite	– ENTER	→
Saut	– .	↓

Si vous appuyez sur Escape quand vous êtes à l'écran titre vous couperez ou rétablirez la musique du jeu.
Si vous appuyez sur Escape durant le jeu cela vous permettra de faire une pause. Vous pourrez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur Escape ou le continuer en faisant n'importe quel autre mouvement.

COMMENT JOUER

Il y a cinq niveaux: Métro, Jetée, Rue mal famée, scène au Bout de la rue et Intérieur. Dans chacun de ces scénarios vous rencontrerez une bande, chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devez battre le chef de la bande. Son statut est affiché en haut de l'écran en dessous de votre barre d'énergie. Chaque fois que le chef est frappé et renversé sur le sol, son énergie diminue considérablement. Quand son tableau de barres affiche un niveau d'énergie zéro, il ou elle est vaincu(e) et cela vous permet de passer au niveau suivant. Attention: le chef ne rentre dans la mélée que lorsqu'un certain nombre de mignons ont déjà été vaincus.
Au premier stade du jeu vous êtes attaqué par une bande d'assaillants dont certains seulement sont armés. Pour les vaincre, il vous faut leur asséner à plusieurs reprises des coups de poing, de pied ou de genou (d'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois) une fois assomés les voyous vous pouvez en vous approchant d'eux empoigner les voyous et leur donner des coups de genoux La première fois qu'ils sont mis à terre vous pouvez cependant les y maintenir en vous agenouillant sur eux et les achever grâce à quelques coups rapides.

Au second niveau vous devez affronter une bande de voyous à moto sur la jetée. Au début de ce niveau quatre attaquants à moto vont essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motocyclistes vous serez attaqué par un groupe d'Anges de la Mort, certains sans armes, d'autres brandissant des pieds-de-biches et enfin par leur chef.

Le troisième niveau se trouve dans les rues mal famées de la ville, c'est ici que se trouve le quartier général d'une bande de maraudeuses armées de gourdins et de fouets. Quand un certain nombre de ces "dames" ont été vaincues leur chef, la grosse Bertha, descend dans l'arène.

Le quatrième niveau est occupé par des voyous armés de rasoirs. Aux niveaux précédents vous pouvez recevoir un certain nombre de coups avant de perdre une vie mais à ce niveau un seul vous est fatal! Essayez à tout prix d'éviter les rasoirs et faites attention derrière vous! Une fois que vous avez triomphé de tous les personnages à ce niveau vous passez à la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef – armé d'un pistolet! Après avoir terminé ce niveau il vous sera possible d'aller au rendez-vous de votre superbe petite amie. Vous ne pourrez malheureusement rester ensemble que très peu de temps car le processus tout entier doit recommencer – mais cette fois en plus difficile.

Dans chaque section vous devez vaincre le principal voyou en un temps limite et si vous n'y réussissez pas dans le temps imparti vous perdrez une vie, n'essayez donc pas d'éviter les voyous en permanence. Vous pouvez attaquer votre assaillant de différentes façons; celles-ci vous sont indiquées ci-dessous:

1. COUP DE POING, **2.** COUP DE PIED VERS L'ARRIERE,
3. COUP DE PIED EN HAUTEUR, **4.** COUP DE GENOU,
5. COUP DE POING ASSENE A L'ASSAILLANT A TERRE.



SATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée par un tableau de barres horizontal affiché en haut de l'écran, elle diminue chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve en dessous du votre, celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de ses acolytes). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies restantes et le nombre de bandes que vous avez vaincues sont indiquées par les têtes au bas de l'écran.

Des points sont accordés pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité – entre 50 et 100 points (plus le coup est efficace, plus on obtient de points). Des points supplémentaires sont accordés pour l'élimination de chaque ennemi. Terminer les cinq rounds complets se traduira par un score de 100,00 points supplémentaires. Une vie de plus vous est accordée chaque fois que vous terminez tous les niveaux.

CONSEILS UTILES

★ Bougez sans arrêt.

★ Aux deux premiers niveaux vous pouvez forcer vos adversaires à tomber du rebord du terrain de jeu – mais attention la même chose s'applique à vous.

★ Tuez vos plus dangereux adversaires (c'est à dire ceux qui sont armés) en premier.

★ Au troisième niveau, nous vous recommandons d'éviter la Grosse Bertha jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous ses mignons.

RENEGADE

 Renegade passe sur les micro- ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128.